COMPACT disc
取扱説明書
SEGA SATURN

J.LEAGUE
OFFICIAL TV GAME

VICTORY GOAL

ビクトリーゴール™

JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE
KASHIMA ANTLERS JEF UNITED ICHIHARA URAWA RED DIAMONDS
VERDY KAWASAKI YOKOHAMA MARINOS YOKOHAMA FLÜGELS
BELLMARE HIRATSUKA SHIMIZU S-PULSE JÚBILO IWATA
NAGOYA GRAMPUS EIGHT GAMBA OSAKA SANFRECCE HIROSHIMA

推奨年齢 全年齢

J.LEAGUE™

SEGA

セガサターンCDで遊ぶ前に

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。一般のCDプレイヤーでは使用しないでください。

■まず、セガサターンCDをセットしよう！

1.セガサターン本体のオープンボタンを押して、CDドアをあけます。
2.セガサターンCDをセットして、CDドアをしめます。

■目的別・始め方いろいろ

1.ゲームを始める

●タイトル画面を表示させます。

・本体のパワーボタンを押すと、タイトル画面にかわります。

2.バックアップ機能を使う

（バックアップ対応のゲームで遊ぶとき）

●保存データ管理画面を表示させます。

・セガサターンパッドのRまたはLボタンを押しながら、本体のパワーボタンを押してください。

＊くわしくは、ゲーム取扱説明書の本文をお読みください。

★セガサターン本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

このたびはセガサターン専用ソフト
『ビクトリーゴール』をお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。
ゲームを始める前に
この取扱説明書をお読みいただきますと、
より楽しく遊ぶことができます。

VICTORY GOAL
LEAGUE OFFICIAL TV GAME

CONTENTS もくじ

基本操作方法 —— 4
ゲームの始め方 —— 8
ゲームモード紹介 —— 9
試合画面の見方 —— 18
試合開始 —— 20
試合終了 —— 25
チーム紹介 —— 27
使用上のご注意 —— 30

J.LEAGUE™

基本操作方法

まずは、コントロールパッドの接続方法や操作方法を詳しく説明しましょう。ゲームを楽しく進めるためにも、ここで正しく理解してください。

コントロールパッドの接続

このゲームでは、最高４人までの同時プレイができます。以下の手順に従い、プレイする人数に応じてコントロールパッドを接続してください。

１人プレイのとき

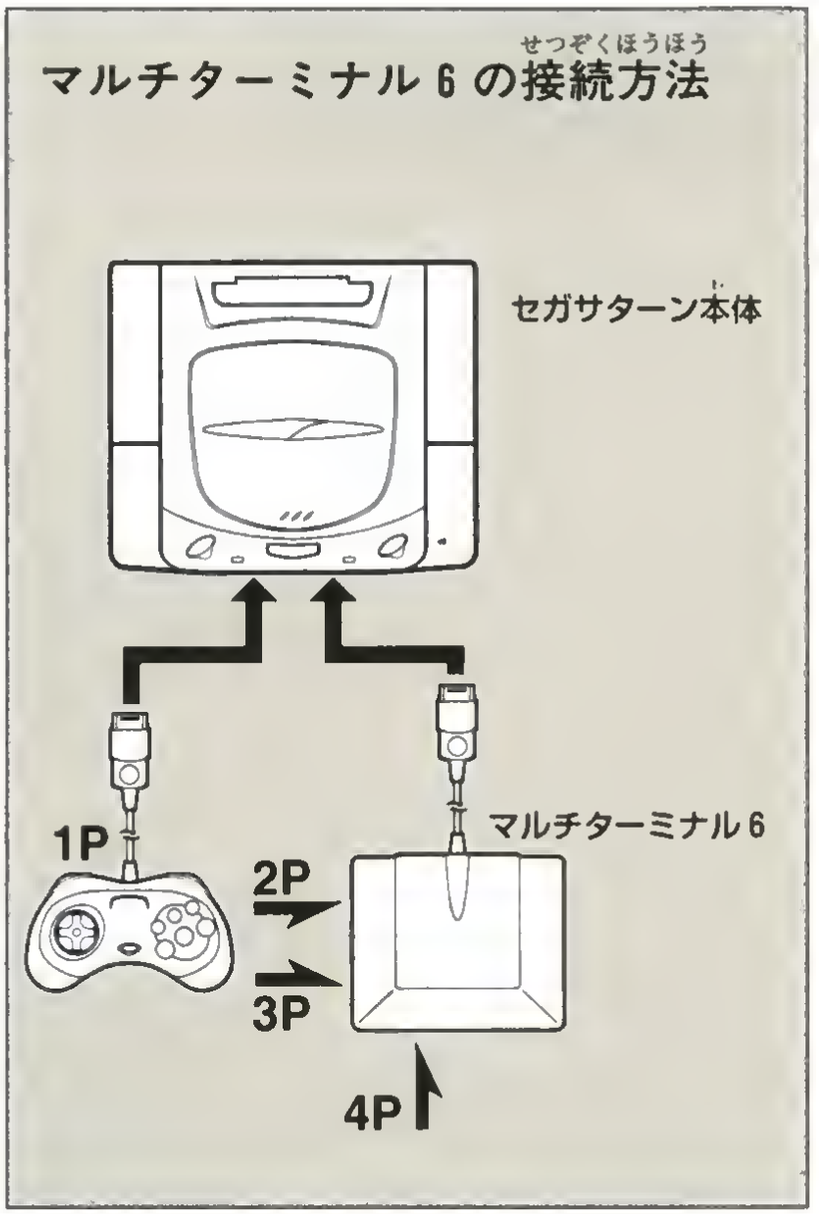
１人で遊ぶときは、本体の１Ｐ接続端子に、コントロールパッドを接続してください。ここにパッドが接続されていないと、ゲームは進行しません。

２人同時プレイのとき

２人で遊ぶときは、本体の１Ｐ端子と２Ｐ端子にそれぞれパッドを接続してください。マルチターミナル６を使用しても、プレイ可能です。

３～４人同時プレイのとき

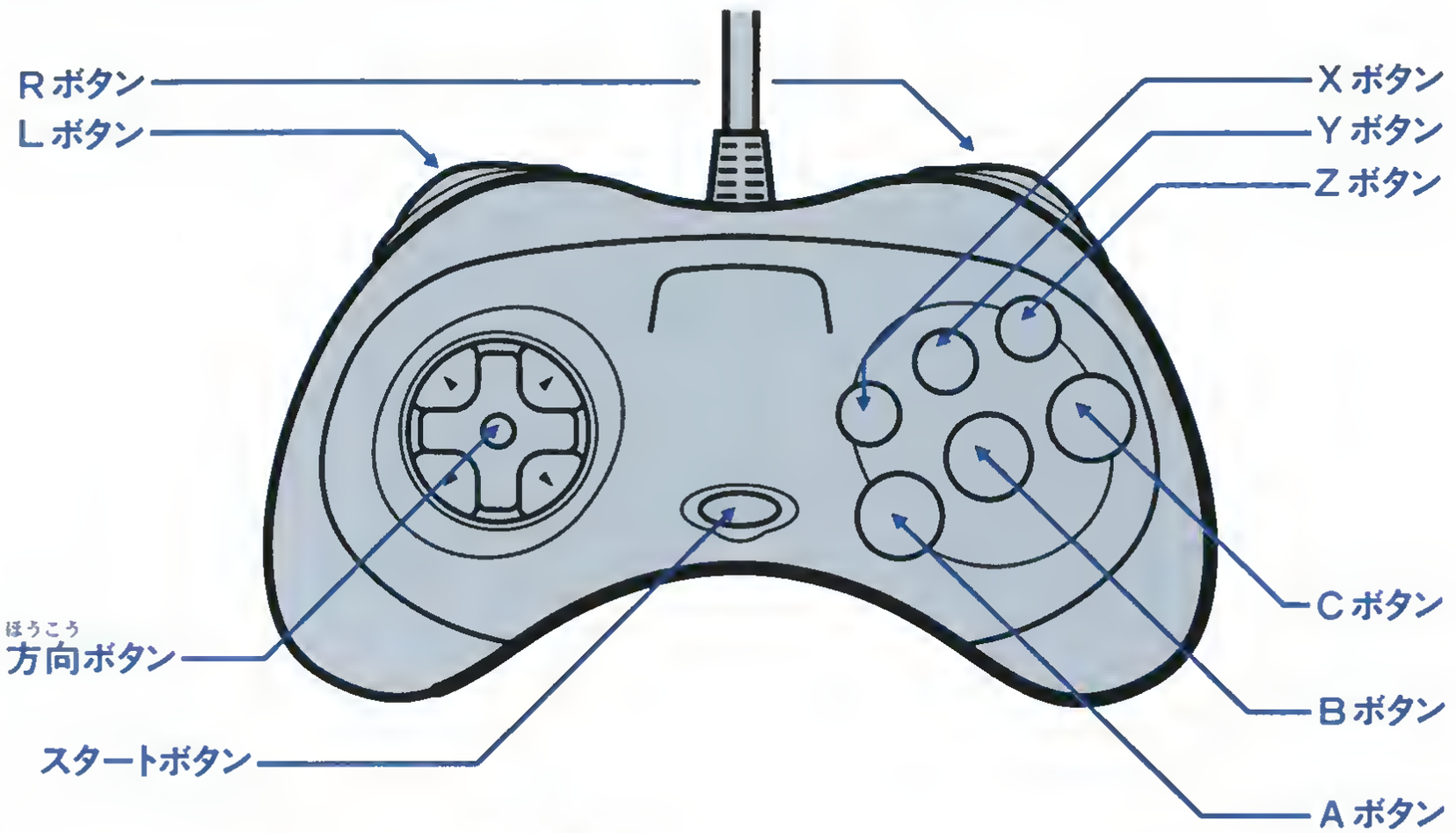
３人以上で遊ぶときは、必ず２Ｐ端子にマルチターミナル６を接続します。１Ｐ以外のパッドをここにつなげれば、最大４人同時プレイが可能です。



マルチターミナル６の詳しい接続方法については、マルチターミナル６の取扱説明書をよく読んで理解されておくことをお勧めします。

コントロールパッドの各部名称と操作方法

ここでは、コントロールパッドの各部名称と、それぞれのボタンの使い方を説明しましょう。
各ボタンの使用方法は、メニュー画面表示中と試合中とに分けて解説します。



メニュー画面時の操作方法

試合中以外の操作方法は、右表のとおりです。カーソルの移動、決定、キャンセルなど、それぞれのボタンによって役割が異なるので、きちんと把握してください。また、カーソルのタイプは、画面によって様々あります。

方向ボタン	カーソル移動
A・C・X・Zボタン	決定
B・Yボタン	キャンセル
スタートボタン	次の画面への切り替え

3タイプある試合中の操作方法

試合中の操作方法は、攻撃時、守備時、キーパー操作時の3つのタイプにわけることができます。以下の説明をよく読み、それぞれの操作方法を覚えてください。さらに攻撃時や守備時では、3つの操作タイプの中から好きなタイプを選択することができます（右記参照）。細かいテクニックを使い分けたい方は設定を変更するとよいでしょう。タイプ変更の操作方法については、P17の"❹CONTROL"を参考にしてください。

タイプ1	使用するボタンを極力、少なくした簡単な操作方法です。
タイプ2	Bボタンで低いボール、Cボタンで高いボールと使い分けられ、押している長さで飛距離も変えられます。
タイプ3	Bボタンで低く弱い、Cボタンで高く弱い、Yボタンで低く強い、Zボタンで高く強いボールといった、細かいボタンの使い分けができます。

攻撃時

味方チームがボールを持っているときの操作方法です。以下のアクションのほかにも、ボールの高さによってヘディングなどをすることもあります。

ボタン	タイプ1	タイプ2	タイプ3
Aボタン	シュート	シュート	シュート
Bボタン	パス	パス	パス
Cボタン	センタリング	高いボール	チップキック
Yボタン	――――	――――	グラウンダー
Zボタン	センタリング	センタリング	高いボール
方向ボタン	選手の移動／パスの方向の指示		

守備時

相手チームがボールを持っているときの操作方法です。下記の表でもわかるとおり、どのタイプでも操作方法は同じです。Zボタンで行う、キーパーへのマーカーチェンジは、試合開始時にキーパーの操作方法を「AUTO」にした場合のみ有効です。

ボタン	タイプ1	タイプ2	タイプ3
Aボタン	スライディング	スライディング	スライディング
Bボタン	ショルダーチャージ	ショルダーチャージ	ショルダーチャージ
Cボタン	マーカー選手チェンジ	マーカー選手チェンジ	マーカー選手チェンジ
Zボタン	キーパーへマーカーチェンジ	キーパーへマーカーチェンジ	キーパーへマーカーチェンジ
方向ボタン	マーカー選手への移動		

キーパー

キーパーの操作は、ボールをキープしているときと、守備をしているときとにわけることができます。ボールをキープしているときは、BかCボタンを押すことによって味方にパスができます。ただし、一定時間以上キープしていると、自動的にパスが出されます。また、キーパーの守備は、オートとマニュアルの設定ができます。以下の表はマニュアル設定時の操作方法です。

ボタン	ボールキープ時	守備時
Aボタン	大きく蹴る	ジャンプ
Bボタン	味方へパス	ジャンプ
Cボタン	味方へパス	味方選手にマーカーチェンジ

※さらに詳しい操作方法は、P20以降を参考にしてください。

J.LEAGUE™

ゲームの始め方

ここではモード選択画面を表示するまでの操作方法を説明します。
コントロールパッドを正しく接続して以下の操作に従ってください。

ゲームの始め方

オープニングデモに続いて、タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押すことでモードセレクト画面に切り替えることができます。また、デモ中にスタートボタンを押せば、デモ画面をとばして直接、タイトル画面を表示することもできます。

モードの選択

モードセレクト画面では、「エキシビション」「リーグ戦」「Sリーグ」「カップ戦」「スーパースターゲーム」「スーパースターPK」「選手プロフィール」「OPTIONS」の8つのモードが表示されます。方向ボタンの上下でカーソルを移動してモードを選択、A、C、X、Z、スタートボタンのいずれかで決定してください。各モードの説明は、右側に表記した各ページを参考にしてください。

エキシビション ▶▶ P9
リーグ戦 Sリーグ ▶▶ P11
カップ戦 ▶▶ P14
スーパースターゲーム スーパースターPK ▶▶ P15
選手プロフィール ▶▶ P16
OPTIONS ▶▶ P16

ゲームモード紹介

『ビクトリーゴール』には8つのモードが用意されています。各モードごとの操作方法をしっかり把握してゲームを楽しんでください。

8つのモードを楽しもう

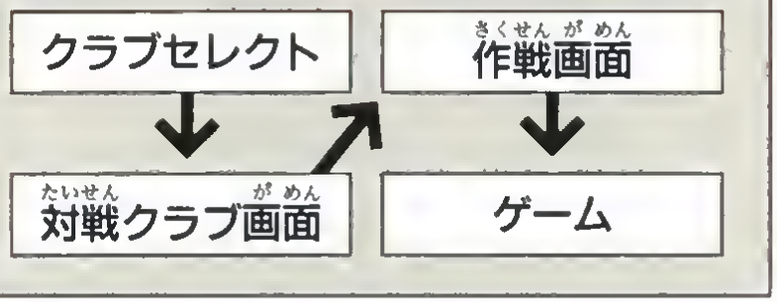
8つあるゲームモードではさまざまな形式のゲームや、ゲーム中の設定などを変更することができます。まずは、各モードの内容とプレイ可能な人数を簡単に説明しますので、しっかり把握してください。

エキシビション	リーグ戦	Sリーグ	カップ戦
自由に選択した2つのクラブで1試合のみを行う練習試合(1〜4人用)。	全22試合か44試合かのシーズンを選択して行うリーグ戦（1人用)。	全11試合のシーズンを戦い抜くリーグ戦（1人用)。	トーナメント形式で試合を行う勝ち抜き戦（1〜4人用)。
スーパースターゲーム	**スーパースターPK**	**選手プロフィール**	**OPTIONS**
全12クラブの中から選手を選択して行うスーパースター戦(1〜4人用)。	全12クラブの中から選手を選択して行うPK戦（1〜4人用)。	Jリーグ全12クラブに所属するJリーガーたちのプロフィールを紹介。	コンピューターの強さなど、さまざまな設定の変更を実行可能。

エキシビション　1試合のみの練習試合

全12クラブの中から自由に2クラブを選択して1試合のみ試合を行うモードです。P10、11ページで試合開始までの詳しい操作方法や画面の見方を説明しますので参考にしてください。

キックオフまでの流れ



1 クラブセレクト

まず、方向ボタンの上下でプレイヤーを選択し、A、C、X、Zボタンのいずれかで決定します。同様に方向ボタンでカーソルを移動、対戦クラブを選択、決定してください。2クラブを選択、決定したらスタートボタンを押してください。

2 対戦クラブを表示

対戦クラブ画面では、対戦表を見ることができます。なお、エキシビションでは、ホームとアウェイのどちらで試合を行うかを決めることができます。方向ボタンの左右で変更してください。ホーム、アウェイの選択が終了したらA、C、X、Zかスタートボタンを押してください。

3 各種作戦の選択

試合中の戦術などを設定するのが、ここで紹介する作戦画面です。各項目の操作方法などについては以下を参考にしてください。

❶決定

カーソルを合わせてスタートボタンを押すことで、試合を始めることができます。

❷作戦

非操作選手にどのような動きをさせるのかを決定。方向ボタンの左右、またはA、C、X、Zボタンのいずれかで選択してください。

[NORMAL] 攻守どちらにも偏らない動きをします。	[OFFENSE] 積極的に攻撃に参加するようになります。
[DEFENSE] 守備に重点を置いた動きをします。	[COUNTER] チャンス時に一気に攻め上がります。

❸ディフェンス

ディフェンダー陣の守備隊形を決定します。方向ボタンの左右、またはA、C、X、Zボタンのいずれかを押して選択してください。

[LINE] ： 横一線に並ぶように立つ守備隊形です。

[LIBERO] ： キーパーの前にリベロを立たせます。

❹キーパー

守備の要でもあるゴールキーパーの操作方法を決定します。なお、ゴールキックに関しては「AUTO」「MANUAL」に関わらずゴールキーパーを操作して蹴ることができます。

[AUTO] ： 自動で操作されます。

[MANUAL] ： 手動で操作します。

❺フォーメーション

フォーメーションを決定します。フォーメーションは全部で6種類です。方向ボタンの左右またはA、C、X、Zで選択してください。

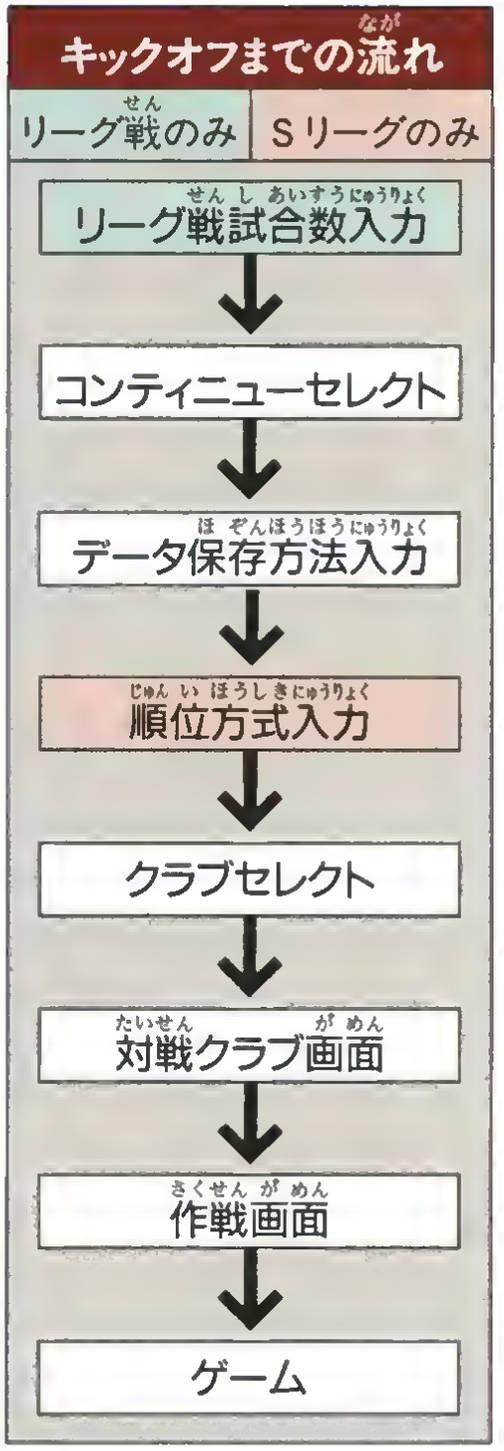
❻メンバーチェンジ

「決定」にカーソルが合っているときに方向ボタンの左右を押すことで「MEMBER CHANGE」にカーソルが移動、選手の交代を行うことができます。方向ボタンの上下で選手を選択、A、C、X、Zボタンで交代する2人の選手を選択、決定してください。

❼選手の状態

イエローカードの数やレッドカードの有無、ケガをしているかどうかが確認できます。

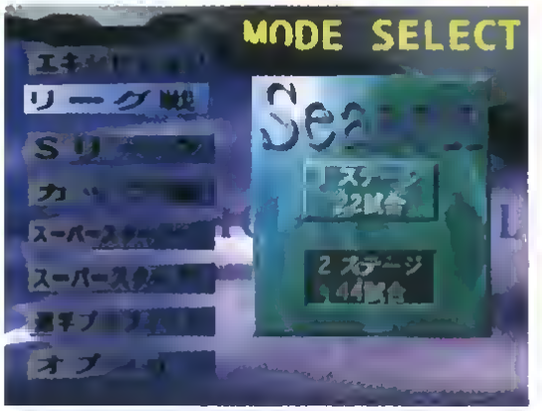
リーグ戦 Sリーグ　全12クラブによる総あたり戦



「リーグ戦」、「Sリーグ」ともに全12クラブによる総当たり戦を行うモードです。「リーグ戦」ではJリーグの公式ルールに則った得失点差を採用、Sリーグでは、リーグ戦と同様の得失点方式、あるいは海外で採用されている勝ち点方式のどちらかを自由に選択することができます。「リーグ戦」と「Sリーグ」では、やや操作手順が異なりますので注意してください。

1 試合数を決定(リーグ戦のみ)

「リーグ戦」ではまず、試合数を決定します。試合数は全22試合と全44試合の2種類。カーソルの上下で選択、A、C、X、Z、スタートボタンで決定してください。



2 コンティニューセレクト

コンティニューセレクト画面では「最初から」と「続きから」のいずれかを選択、決定します。選んだ項目により以後の操作が異なりますので下記を参照してください。

3 データの保存方法を決定

データ保存方法を決定します。本体にデータを保存する場合は「本体RAM」を、パワーメモリーを利用する場合は、「カートリッジRAM」を選択、決定します。

[最初から]

「最初から」を選択、決定した場合は2つのモードで切り替わる画面が変化。「リーグ戦」はクラブ選択画面へ、「Sリーグ」は順位方式入力画面へ切り替わります。

[続きから]

「続きから」を選択、決定した場合は、リーグ成績画面に切り替わります。成績を確認したあと、スタートボタンを押すことで次の試合に進むことができます。

リーグ戦の試合データは自動セーブ

長い期間、さまざまなクラブと対戦する「リーグ戦」と「Sリーグ」。この2つのモードでは、試合終了ごとに成績が先の3で選択したRAMに自動セーブされていきます。電源を切る場合は、成績画面でのデータの保存を確認してから行ってください。

※このゲームはデータを保存するのに159ブロックの空きデータ領域が必要です。

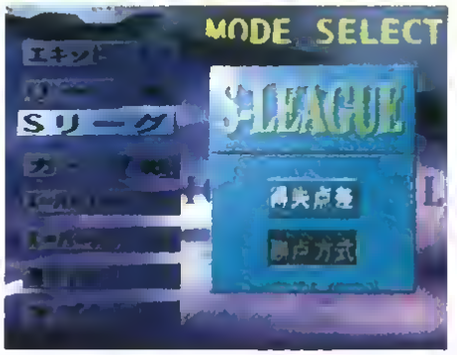
〈リーグ成績画面〉

全クラブの成績が表示されます。ここで方向ボタンの左右を押せば、画面がスクロール、表示しきれない情報を見ることができます。また、方向ボタンの上下でクラブを選択、A、C、X、Z、ボタンのいずれかを押すと、「選手成績画面」（右記参照）に切り替えが可能。試合の続きを行う場合は、スタートボタンを押し、次の試合を始めるかどうか聞かれたら「はい」を選択、決定してください。

〈選手成績画面〉

各選手の今まで行われた試合での成績（得点数、シュート数、イエローカードとレッドカードの提示された枚数）を知ることができます。ここで、三角のカーソルが表示されている場合は、その方向に方向ボタンを押せば、画面がスクロールし、表示しきれなかった他の選手の成績を見ることができます。リーグ成績画面に戻りたい場合は、L、Rボタン以外のボタンを押してください。

4 順位方式を決定（Sリーグのみ）



「Sリーグ」で「最初から」を選択、決定すると順位方式を決定することになります。「リーグ戦」でも採用されている「得失点差」か、海外リーグで採用されている「勝点方式」（勝ち＝3点、引き分け＝1点、負け＝0点）のいずれかを選択、決定してください。

5 クラブセレクト

「リーグ戦」、「Sリーグ」ともにコンティニューセレクトで「最初から」を選択、決定した場合は、クラブセレクトを行います。エキシビションと同様に、方向ボタンで操作クラブを選択、スタートボタンで決定してください。

6 対戦クラブを表示

すべての設定を終了すると、対戦クラブ、作戦画面と順に表示されます。作戦画面で各種設定を行ったあと、「決定」を選択、決定することで試合開始となります。

7 各種作戦の選択

カップ戦　3種類あるトーナメント戦

Jリーグ全12クラブの中から4・8・12クラブを選択して、トーナメント方式の「カップ戦」を行います。このモードでは4人同時プレイが可能です。参加クラブが増えるごとに優勝は困難となりますが、よりエキサイティングなものになるでしょう。

キックオフまでの流れ

カップセレクト
↓
クラブセレクト
↓
トーナメント表
↓
対戦クラブ画面
↓
作戦画面
↓
ゲーム

1 カップセレクト

まずはカップ戦の種類を選択することになります。方向ボタンの上下でカーソルを移動してカップを選択、A、C、X、Z、スタートボタンのいずれかで決定してください。なお、カップ戦の参加クラブ数は、それぞれ「ブロンズ」が4クラブ、「シルバー」が8クラブ、「ゴールド」が全12クラブとなっています。

2 クラブセレクト

クラブ選択を行います。A、C、X、Zボタンのいずれかで、そのクラブを操作する対象プレイヤーが変化。次に方向ボタンでカーソルを移動、対象クラブを選択、決定してください。

3 トーナメント表

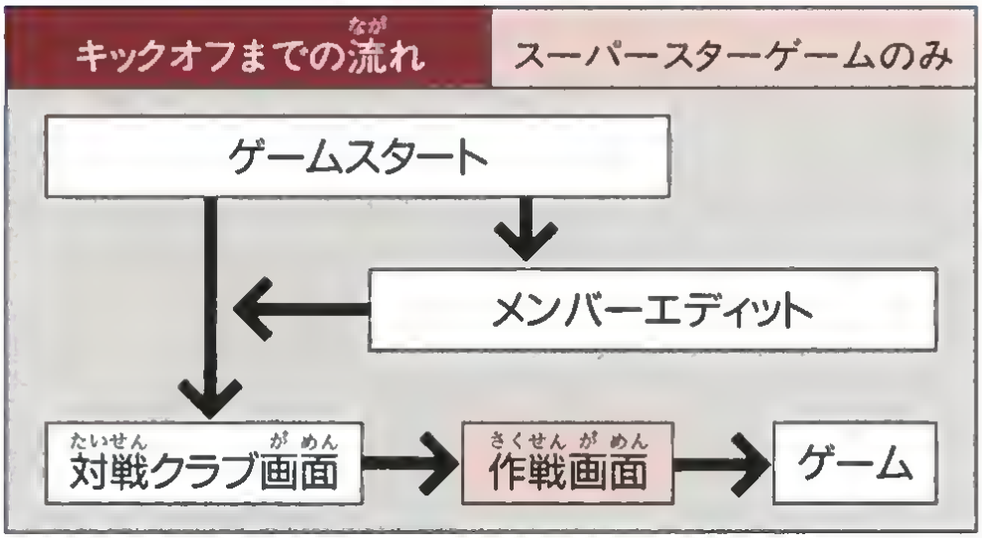
対戦クラブの確認が行えます。A、C、X、Z、スタートボタンのいずれかを押せば試合開始です。

4 対戦クラブを表示　5 各種作戦の選択

対戦クラブ画面に続き、作戦画面が表示。作戦を設定したら「決定」を選択、決定してください。

スーパースターゲーム
スーパースターPK　オリジナルクラブによる試合とPK戦

全12クラブの中から自由に選手を選択してオリジナルクラブを編成、そのクラブで試合やPK戦を行うモードです。なお、「スーパースターPK」は、PK戦のみを楽しむモードとなっています。オリジナルクラブの選手の選出方法には、2種類ありますので、下記の各操作方法を参考にしてゲームを進めるようにしてください。



1 ゲームスタート

コンピュータがランダムに選出した選手で構成されたクラブでプレイすることができます。スタートボタンを押すことで対戦クラブ画面に切り替わります。クラブを変更する場合は方向ボタンの左右を押してください。

2 メンバーエディット

16人の選手をプレイヤーが選出することができます。方向ボタンで選手にカーソルを合わせてA、C、X、Zボタンで決定してください。選手の選択途中でスタートボタンを押すと、残りの選手がランダムに自動選出されます。

3 対戦クラブ画面

4 各種作戦の選択

オリジナルクラブを決定すると、対戦クラブ画面に続き、作戦画面に切り替わります。各ゲームモードと同様の操作方法で各種作戦を選択、決定してください。

選手プロフィール　Jリーガーのプロフィール紹介

全12クラブに所属する選手全員のプロフィールを見ることができます。数々のデータでJリーガーたちを紹介していますので、ぜひ、のぞいてみてください。画面の表示方法など、詳しい操作方法については下記の説明を参考にしてください。

1 クラブセレクト

まずは、方向ボタンでプロフィールを見たい選手がいるクラブにカーソルを合わせて決定してください。

2 選手プロフィールを見る

プロフィール画面では所属クラブや生年月日、出身クラブ（学校）などの選手データが表示されます。また、BかYボタンでクラブセレクト画面に戻ります。

OPTIONS　各種設定の変更

ここでは、「LEVEL」「TIME」「WEATHER」「CONTROL」「SOUND」「BACK UP」「EXIT」の計7項目があり、試合中の設定変更やゲーム中のサウンドを楽しむことができます。各項目の操作方法などについては以下を参照してください。

❶LEVEL
CPUクラブの強さを設定します。方向ボタンの左右で「EASY」「NORMAL」「HARD」「HARDEST」のいずれかを選択してください。

❷TIME
ハーフタイムの時間を設定します。方向ボタンの左右で3・6・15分のいずれかを選択してください。なお、初期設定では3分となっています。

※「TIME」で時間設定を変更しても、画面表示は常に45分ハーフになります。

❸WEATHER　実際の試合でもそうですが、時には雨が降ることもあります。『ビクトリーゴール』では、試合中の天候の状態を設定することができます。方向ボタンの左右を使って以下の3項目の中から、自由に好みの天候の状態を選択してください。

[RANDOM]
ランダムに天候が変化。なお、初期設定もこの「RANDOM」となっています。

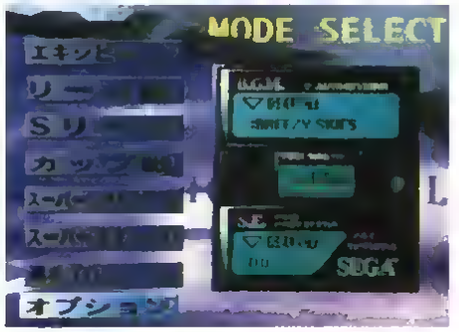
[FINE]
天候が常に晴れの状態となる設定です。

[RAIN]
天候が常に雨の状態となる設定です。

❹CONTROL

コントロールパッドのボタン設定を変更することができます。A、C、X、Zボタンを押して、右のサブ画面を表示したら、方向ボタンの左右で変更するパッドを、上下で好みのタイプをそれぞれ自由に選択してください。B、Y、スタートボタンのいずれかでオプション画面に戻ります。

❺SOUND



ゲーム中の音量やエコーなどの設定、BGMや効果音を聞くことができます。サブ画面を表示したら、方向ボタンでカーソルを移動、A、C、X、Zボタンのいずれかで決定してください。また、BかYボタンで演奏中の曲が停止。オプション画面に戻るときはB、Y、スタートボタンのいずれかを押してください。

[BGM] ――――――――――――ゲーム中に流れているBGMを聞くことができます。
[ステレオ・モノラル] ――ステレオで聞くかモノラルで聞くかを選択することができます。
[SE] ――――――――――――ゲーム中のさまざまな効果音を聞くことができます。

❻BACKUP UTILITY
セーブデータの編集画面に切り替わります。ここでは、リーグ戦を行った際に、保存されたセーブデータをパワーメモリー（別売）にコピーしたり、データの削除、並び替えなどの作業を行うことができます。また、データ領域の空き容量を確認することもできます。

❼EXIT
方向ボタンでカーソルを合わせて、LかRボタン以外のボタンを押すことで、オプション画面からモードセレクト画面に戻ることができます。

J.LEAGUE

試合画面の見方

試合中の画面には、選手やボールのほかに、さまざまな情報が表示されます。ここでは、その試合画面の見方を説明します。

試合画面の見方

キックオフ後、試合画面に切り替わりゲームが進行します。この試合画面の見方を理解すれば、よりスムーズにプレイができるでしょう。以下の説明を参考にして、各情報を有利に活用してください。また、試合画面は、各モードとも共通になっています。

マーカー
現在操作している選手が一目でわかるように、選手の頭上についている印がマーカーです。このマーカーには、各プレイヤーの番号も表示されます。

レーダー
ボールと各選手の現在位置が表示されています。レーダーの横の線と縦の線が交わったところが、現在ボールのある位置です。このレーダーに慣れれば、作戦を立てながら試合ができるでしょう。

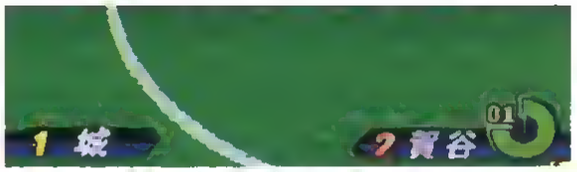
試合の経過時間

操作選手
現在操作中の選手の名前が表示されます。自分の好きな選手にボールを集めるなど操作している選手を把握しながらプレイしましょう。また多人数プレイ時は右ページを参照してください。

操作選手の表示位置

操作選手の表示位置は、プレイ人数によって変化します。1人プレイのときは左ページを、それ以上の人数でプレイするときは、以下を参考にしましょう。多人数でプレイするときはマルチターミナル6が必要です(P4参照)。

2P

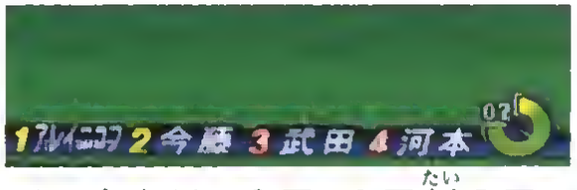


1人プレイのときと同様に画面の下に表示されます。操作選手の名前の左に数字が入るので、それを参考にしてください。ちなみに1は1P(左中央)、2は2P(右中央)です。

3P

3人同時プレイのときは2人協力プレイ対1人になります。1P+2Pvs3Pの場合だと1P・2Pの操作している選手は左半分に、3Pの操作している選手は右中央に表示。

4P



4人同時プレイのときは、1P・2P対3P・4Pになります。このとき、操作している選手の名前は、1Pクラブは左半分に、3Pクラブは右半分に表示されます。

ゲーム画面の視点変更

拡大・縮小

試合中、画面を拡大したり縮小したりすることができます。操作方法は、画面拡大時はLボタン、画面縮小時はRボタンを押すだけです。臨場感のある、迫力あるプレイを楽しみたいときは拡大。広い視野で、選手の状況を見ながらプレイしたいときは縮小するなど、工夫しながら使い分けましょう。

角度の変更

試合画面は、大きさだけでなく、角度も変更することができます。まず、試合中スタートボタンを押し、ポーズ状態にしてください。このとき、Xボタンを押せば左に、Zボタンを押せば右にグラウンドの角度が変更できます。

J.LEAGUE™

試合開始

ここでは、プレイヤーが試合中に行う数々のプレイの操作方法を紹介します。自らクラブを勝利へ導くためにも、確実な操作を身につけましょう。

多彩なプレイの操作をマスターしよう

試合中のプレイには、相手陣地に攻めるためのプレイと、相手の攻撃を防ぐためのプレイ。さらに、ボールがピッチ外に出たときや、ファウルを受けたときのプレイがあります。一時中断時の操作についても併せて紹介していきながら、それぞれ解説していきましょう。

攻撃時の操作

ボールをキープしてドリブルで攻め上がり、パスやセンタリングを織りまぜながら、相手ゴールにシュートをするというのが、攻撃の基本的な流れです。さらに、パッドの操作タイプ設定によっては、グラウンダーやチップキックといった、高度なプレイを行うこともできます。

シュート

Aボタンを押すと、相手ゴールに向かってシュートします（ロングシュートも可能）。

パス

Bボタンを押すと、プレイヤーが向いている方向の味方にパスします。ただし、パッドの操作タイプ設定によりパスの内容が異なります。タイプ1か3では1番近い味方にパス、タイプ2だとBボタンを押す長さでパスの飛距離が変化します。

グラウンダー

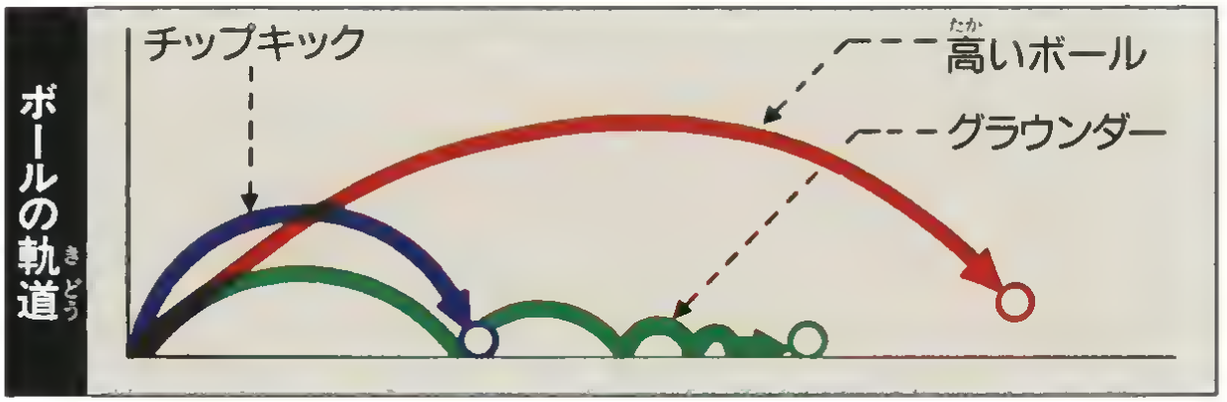
パッドの操作設定がタイプ3のときYボタンを押すと、低い弾道のボール（＝グラウンダー）を蹴ります。スルーパスや足元へのセンタリングとして使うと効果的でしょう。

高いボール

パッドの操作設定がタイプ2のときにCボタン、あるいは、タイプ3のときにZボタンを押すと、高いボールを蹴ります。前者の場合は、Cボタンを押す長さによって飛距離が変化し、後者の場合は、ロングキックになります。

チップキック

パッドの操作設定がタイプ3のとき、Cボタンを押すと、チップキックを蹴ります。相手プレイヤーの頭上を越えて、その裏にいる味方にパスするときなどに使います。



ボールコントロール

ボールを蹴る時、方向ボタンの上下左右のいずれかを押すと、ボールの軌道を変化させることができます。

センタリング

パッドの操作設定がタイプ1か2のときにZボタンを押すと、ゴール前にいる味方に向かってセンタリングを上げます。落下点でタイミングよくAボタンを押せば、ダイレクトシュートを打つことも可能です。なお、ゴール前に味方がいない場合でも、センタリングを上げることができ、ボールに向かって味方の選手が走り込んでくる場合があります。

シュートとセンタリングはボタン1つでOK

シュートとセンタリングのときに相手ゴールの方を向いていなくても、それぞれボタンを押せば、自動的にゴールの方向を向いてからボールを蹴ります。

守備時の操作

相手選手がボールをキープして、自らゴールへ向かって攻め上がってきたら、ボールに向かって滑り込むスライディングや相手に体をぶつけていくショルダーチャージなどのプレイでボールを奪います。

スライディング

ボールをキープしている相手選手の近くでAボタンを押すと、スライディングタックルをかけます。なお、ファウルを取られることがあります（下記参照）。

ショルダーチャージ

ボールをキープしている相手選手と併走しているとき、Bボタンを押すと、ショルダーチャージをします。なお、ファウルは取られません。

トラッピング

空中にボールがあるときに落下地点に移動し、ボールを受けることで、タイミングよく素早くボールをキープすることができます。

マーカーチェンジ

プレイヤーは、マーカーのついた選手を操作できます。マーカーは、ボールをキープしていないときにCボタンを押すと、ボールの近くにいる選手にチェンジします。

キーパーへマーカーチェンジ

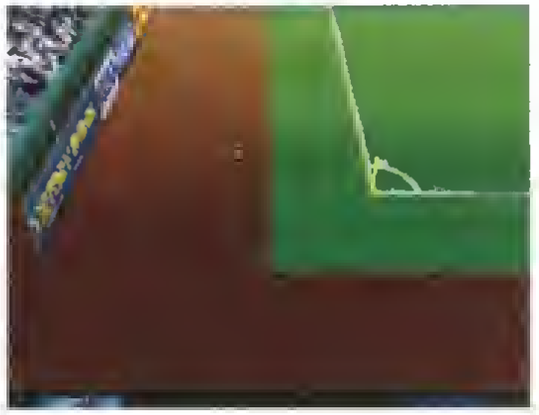
ゴールキーパーの操作をマニュアルで行うように設定してある場合は、Zボタンを押すと、ゴールキーパーにマーカーがチェンジします。

危険なファウルに対する警告及び退場

相手選手にスライディングタックルをかけると、まれにイエローカード（警告）が提示されます。同一選手が1試合で2枚もらうと退場になります。「リーグ戦」「Sリーグ」「カップ戦」では、同一選手のイエローカードが累積3枚になると、次の試合は出場停止となってしまいます。また、それ以降に累積が6枚になると2試合の出場停止になります。ファウル時にレッドカードが提示されると、即退場になります。

ピッチ外にボールが出た場合

ピッチ上の選手が規定ラインを越えてボールを外に出すと、スローイン、ゴールキック、コーナーキックのいずれかのプレイとなります。



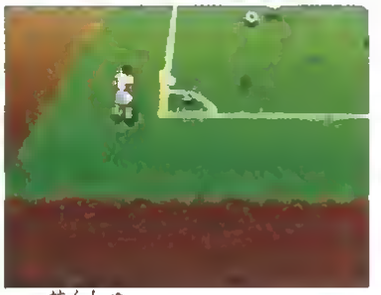
スローイン

まず、方向ボタンで投げる方向を指定。Aボタンを押せば遠くに投げ、Bボタンを押せば近くに投げます。

ゴールキック

まず、方向ボタンで蹴る方向を指定。Aボタンでロングキック、Bボタンで近くの選手にパスします。

コーナーキック



ゴールキック同様、方向ボタンで蹴る方向を指定。Aボタンで長いボール、Bボタンで近くの選手にパスします。

ファウルを受けた場合

ペナルティエリア内で相手選手がファウルをおかした場合は、ペナルティキックになります。また、ペナルティエリア外でのファウルでは、フリーキックがそれぞれ与えられます。

フリーキック

方向ボタンで蹴る方向を指定。Aボタンでロングキック、Bボタンでパスです。

ペナルティキック

方向ボタンのいずれかでシュートの方向を指定し、Aボタンでシュートします。

一時中断時の操作

試合中にスタートボタンを押すとポーズ画面が表示されます。ここでは以下で説明する5項目についての操作を行うことができます。なお、フィールド内でのプレイ時では「レーダー」「リプレイ」の2項目しか表示されませんので注意してください。試合に戻る場合は、ポーズを解除してください。

[レーダー]

レーダー表示のON／OFFを方向ボタンで選択。

[リプレイ]

「リプレイ」を選択、決定するとリプレイモードに切り替わります。なお、終了はスタートボタンで行います。

Aボタン	逆再生	Bボタン	順再生
Cボタン	連続で押すことでコマ送り、押し続けることでスロー再生します		
L・Rボタン	フィールドの拡大・縮小		

[フォーメーション]

「フォーメーション」を選択、決定すると作戦画面に切り替わります。操作方法は作戦画面と同様です。ここで選手交代、フォーメーションの変更などを行うことができます。

[コントロールパッド]

コントロールパッドの操作タイプが変更できます。方向ボタンの左右で3種類のタイプから選択、決定してください。攻撃時と守備時で操作タイプの使い分けをするのも1つの戦略です。

[BGM]

試合中のBGMを変更することができます。方向ボタンの左右で全5種類あるBGMの中から選択、決定してください。OFFを選択するとBGM を完全に消すことができます。

JLEAGUE

試合終了

『ビクトリーゴール』では各モードごとに試合終了後の操作方法が異なります。ここではその操作方法と、延長戦に突入したときの流れを説明します。

時間内に決着がつかなかった場合

90分間戦い続けても決着がつかなかった場合は、Vゴール方式による延長戦となります。さらに延長戦でも決着がつかなかった場合はPK戦へと突入、勝敗を決するわけです。各項目については下記を参照してください。

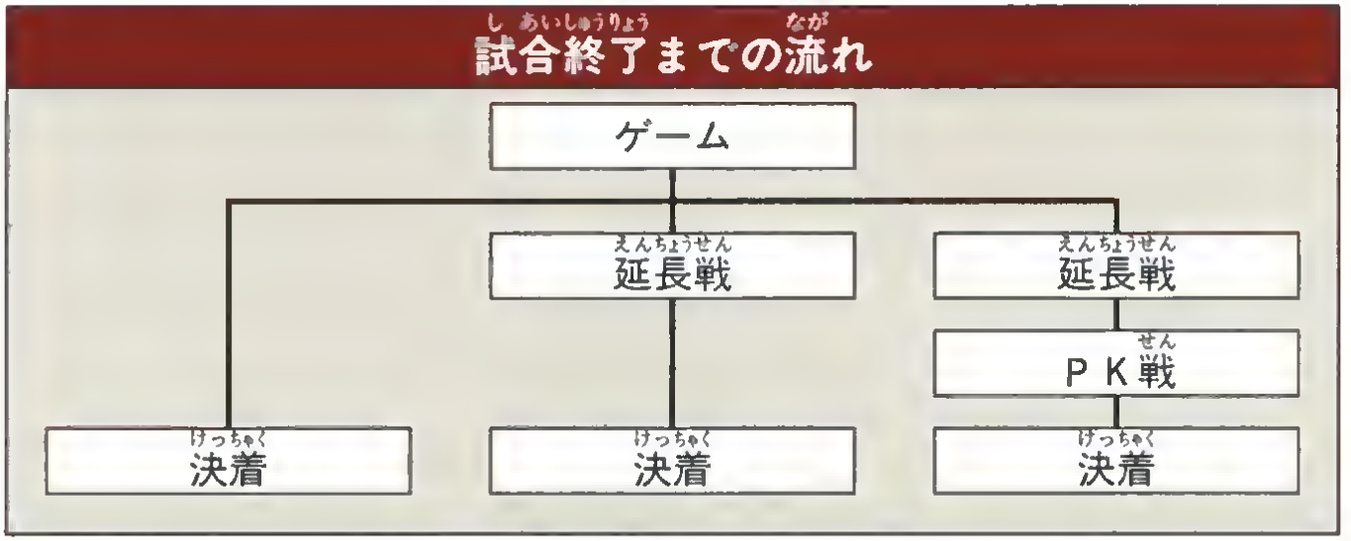
延長Vゴール方式

90分で勝敗が決しない場合、15分ハーフで行う延長戦に突入。この場合、試合時間に関わらず、どちらかのクラブが得点を入れた時点で試合終了となります。ここでも決着がつかなければPK戦となります。

PK戦

PK戦では、両クラブが交互に5人ずつペナルティキックを行い、ゴール数が多いほうが勝ちとなります。なお、5人ずつ蹴っても勝敗がつかない場合は、どちらかのクラブが1点リードするまでPK戦が続きます。なお、キッカーを操作する場合は、Aボタンで強力なシュート、Bボタンで確実なシュートをそれぞれ蹴り出します。

試合終了までの流れ



※延長戦のゲーム時間は「TIME」で設定した時間により変化。

試合終了後の流れ

試合の勝敗が決まると勝敗結果画面を表示。得点を上げた選手など、試合の結果を確認することができます。得点した選手が表示しきれない場合は、選手名の上下にマーカーを表示、方向ボタンの上下で得点した選手名がスクロールします。「リーグ戦」「Sリーグ」を行っている場合は、画面下に他球場で行われた試合結果がスクロールしながら表示されます。以後の操作はモードごとに異なりますので下記を参照してください。

[エキシビション・スーパースターゲーム・スーパースターPK]

勝敗結果画面が表示されたあと、選択画面が表示されます。ここで、同じクラブで再戦するならば「キックオフ」、または「はい」を、「エキシビション」でクラブを変更するなら「クラブセレクト」を、「スーパースター」と「スーパースターPK」でメンバーを変更するなら「メンバーチェンジ」を、モードを終了するなら「いいえ」を方向ボタンの上下で選択、A、C、X、Z、スタートボタンのいずれかで決定してください。BかYボタンを押すことで勝敗結果画面に戻ることもできます。

[リーグ戦・Sリーグ]

「リーグ戦」「Sリーグ」ではリーグ成績表が表示され、今までの対戦成績を知ることができます。試合が残っている場合は、スタートボタンを押して、試合続行ウィンドウを開き、「はい」を選択、決定してください。

[カップ戦]

トーナメント方式で行うカップ戦では、試合に勝てば、自クラブの旗がトーナメント表の1段上に表示され、次の試合を行うことになります。もし、負けてしまった場合は、CPU同士の試合結果を見ることになります。

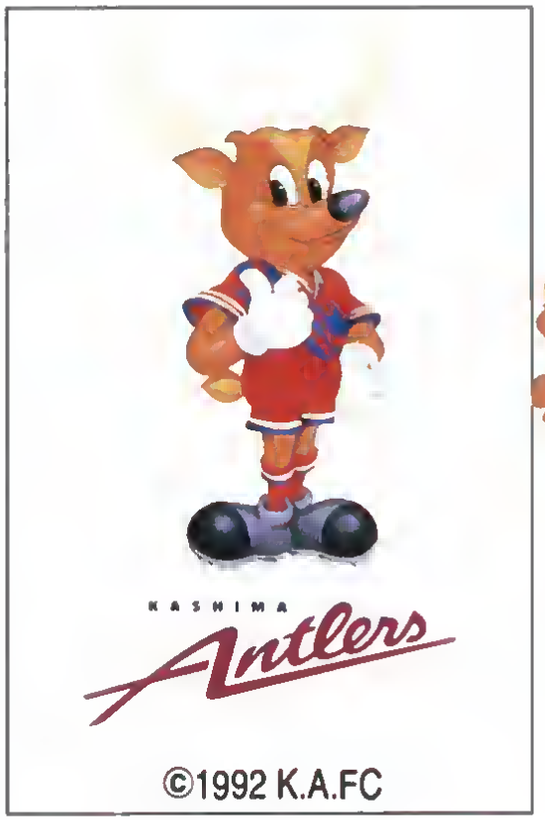
ビクトリーゴールクラブ紹介

ここでは、『ビクトリーゴール』に登場する
Jリーグで活躍する全12クラブをクラブマスコットと共に紹介します。

ジェフユナイテッド市原

©1992 DNP/JEF.FC

鹿島アントラーズ



©1992 K.A.FC

ヴェルディ川崎

©1992 Y.N.FC

浦和レッドダイヤモンズ

©1992 M.U.FC

ベルマーレ平塚（ひらつか）

©1993 BELLMARE H.FC

横浜（よこはま）マリノス

©1992 N.Y.MARINOS

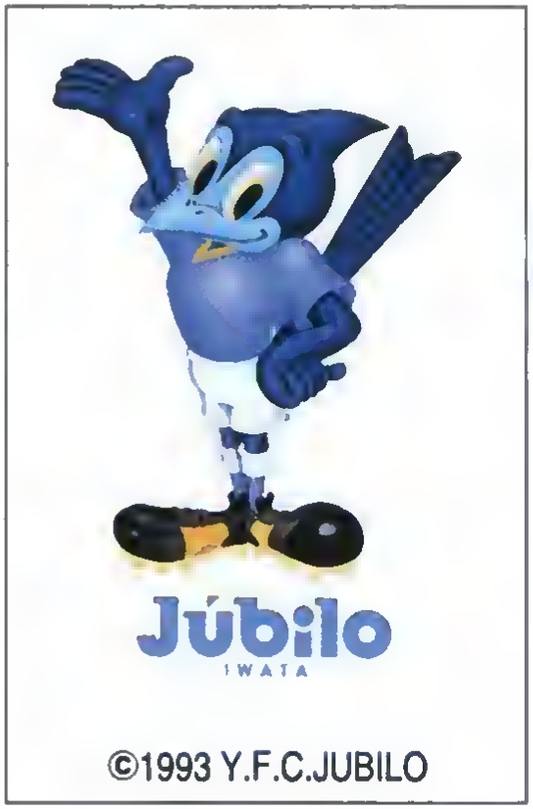
清水（しみず）エスパルス

©1992 ESLAP

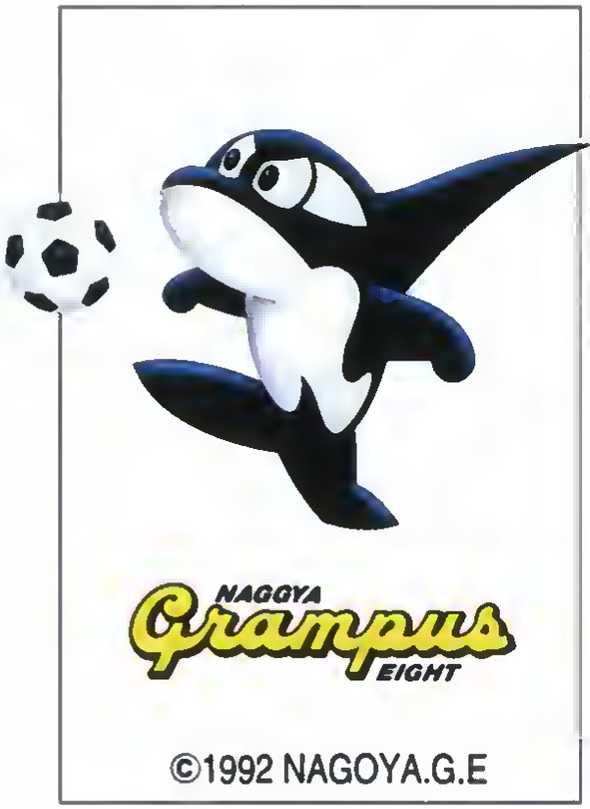
横浜（よこはま）フリューゲルス

©1992 ANA.S.CO.,LTD.

ジュビロ磐田（いわた）



名古屋（なごや）グランパスエイト



ガンバ大阪（おおさか）

サンフレッチェ広島（ひろしま）

セガサターンCD 使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●●●健康上のご注意●●●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

セガサターンＣＤは、セガサターン専用のゲームソフトです。普通のＣＤプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

SEGA SATURN
ビクトリーゴール

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

電話で セガ ジョイジョイテレフォン

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
福岡	092-521-8181

FAXで セガ ファックス クラブ

東京	03-5950-7790
大阪	06-948-0606

1 ファックスの受話器を使ってコール。
2 音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

＊プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本　社　〒144 東京都大田区羽田1−2−12

お問い合わせ先

お客様相談センター　フリーダイヤル　0120−012235
受付時間　月〜金　10:00〜17:00 (除く祝日)

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。

禁無断転載

ゲーム中のフォントは、FONTOWORKS International Limited のものを使用しています。FONTOWORKS のフォントの名称、社名、及びロゴは、FONTOWORKS International Limited の商標または登録商標です。

VICTORY GOAL

VGOAL™

J.LEAGUE
OFFICIALLY
LICENSED
PRODUCTS

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995

ちきゅうにやさしい
みどりをまもる
この取扱説明書は
エコマーク認定の
再生紙を使用して
います。

GS-9002
672-2157

株式会社 セガ・エンタープライゼス